

SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation

Volume 2 Nomor 1 September 2018

e-ISSN: 2597-7016 dan p-ISSN: 2595-4055

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License***KOMPARASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) DAN TAI (TEAMS ASSISTED INDIVIDUALITATION) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI TOLAK PELURU KELAS VII DI SMP NEGERI 24 MAKASSAR****ASRI AWAL, DJEN DJALAL, HIKMAD HAKIM.****Keywords :***Teams Games Tournament; Teams Assisted Individualization; Learning Outcomes.***Correspondensi Author**

Pendidikan Jasmani dan Olahraga
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar
Email:
asriawal1992@gmail.com

Article History**Received:****Reviewed:****Accepted:****Published:****ABSTRACT**

*The study experiment research, aimed at examining the reference between learning outcomes in ShotPut of Students who were taught by using TGT (Team Games Tournament) type and students taught by using TAI (Teams Assisted Individualization) type. Data collections were analyzed by employing descriptive analysis and inferential statistics analysis to test research hypothesis with *t*-test. However, before conducting *t*-test, prerequisite test was conducted, namely normality test and homogeneity test. The results of the study with $t = 1.766$ and $p\text{-value} = 0.082$. By taken $\alpha = 0.05$ so the $p\text{-value} > \alpha = 0.05$. Thus, H_0 is accepted and H_1 is rejected, which stated that there is no difference of learning outcomes of Shot Put between students who were taught by using cooperative learning model of TGT type and students taught by using cooperative learning model with TAI type. Therefore, the cooperative learning model of TGT type and cooperative learning model of TAI type are both good to be applied in Shot Put material at SMPN 24 Makassar.*

Keywords: *Teams Games Tournament; Teams Assisted Individualization; Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang bertujuan Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar tolak peluru siswa yang diajar dengan menggunakan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan hasil belajar tolak peluru siswa yang diajar dengan menggunakan tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*). Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistika inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian dalam analisis ini digunakan statistika uji-t. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis menunjukkan nilai $t = 1,766$ dan $p\text{-value} = 0.082$, dengan mengambil nilai $\alpha = 0,05$, maka nilai $p\text{-value} > \alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang menyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar tolak peluru siswa pada antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI. Berarti pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran kooperatif tipe TAI sama-sama baik digunakan dalam materi tolak peluru di SMP Negeri 24 Makassar.

Kata Kunci *Teams Games Tournament; Teams Assisted Individualitation; Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Model pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran penjas dan olahraga antara lain adalah yang dapat menumbuhkan kreatifitas siswa. Pada dasarnya siswa senang dalam bentuk permainan dan pertandingan apalagi pembelajaran penjas dan olahraga, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Model pembelajaran Teams Games-Tournament (TGT) dan TAI (Teams Assisted Individualitation) salah satu alternatif yang dapat digunakan guru, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa yang senang dengan permainan dan pertandingan. Model pembelajaran TGT dan TAI juga memiliki dinamika motivasi yang tinggi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Alasan mengapa peneliti memilih model pembelajaran kooperatif teknik Team Games Tournament (TGT) dan TAI (Teams Assisted Individualitation) diantaranya karena berdasarkan penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif ini diterapkan pada mata pelajaran lain dan hasil penelitian tersebut pada dasarnya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik Team Games Tournament (TGT) dan TAI (Teams Assisted Individualitation) mampu meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan belum ada penelitian yang mencoba menerapkan model pembelajaran teknik Team Games Tournament (TGT) dan TAI (Teams Assisted Individualitation) pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik Team Games Tournament (TGT) dan TAI (Teams Assisted Individualitation) ini

terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dan melihat perkembangannya terhadap hasil belajar siswa. Hal yang menarik pada model pembelajaran kooperatif teknik Team Games Tournament (TGT) dan TAI (Teams Assisted Individualisation) adalah dengan dilaksanakannya tournament antar tim dan antar individu. Dengan tournament ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun kelompoknya pada pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Tolak Peluru adalah salah satu cabang olahraga atletik dalam nomor lempar. Atlet tolak peluru melemparkan bola besi yang berat sejauh mungkin. Peluru ini merupakan peralatan utama dalam olahraga ini. Bentuknya bulat seperti bola dan terbuat dari besi.

Peluru yang digunakan untuk atlet senior putra seberat 7,25 kg dan wanita seberat 4 kg, sedangkan untuk junior putra seberat 5 kg dan putri seberat 3 kg. Tolak peluru berasal dari Skotlandia.

Beragam kegiatan lempar beban telah ada lebih dari 2000 tahun lalu di Kepulauan Britania. Pada awalnya, kegiatan ini diselenggarakan dengan menggunakan bola batu. Sementara kegiatan pertama yang menggambarkan tolak peluru modern, tampaknya terjadi di zaman pertengahan ketika serdadu menyelenggarakan pertandingan dengan melempar beban yang disebut canon balls atau peluru meriam.

Berdasarkan uraian diatas, setiap pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga. Oleh karena itu, peneliti ingin membandingkan pembelajaran dengan judul yaitu “Komparasi Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dan TAI (Teams Assisted Individualisation) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Tolak Peluru Kelas VII di SMP Negeri 24 Makassar?”

Pengertian Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, (Jihad & Haris, 2013 : 30).

Menurut Slavin Dalam Taniredja dkk, (2014 : 56), “Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas di jadikan kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

TGT (*Teams Games Tournaments*)

Pembelajaran Kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement, (Hamdani, 2011 : 92).

Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) menurut (Taniredja dkk, 2014 : 70-72) adalah sebagai berikut:

- a. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut : pengaturan kelasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau bumping.
- b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta

- memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- c. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan pada penetapan meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
 - d. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika membaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, dan ketiga 20.
 - e. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, efektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments), (Harmianto, 72-73 : 2014) adalah :

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya,
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi,
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil,
- d. Motivasi belajar siswa bertambah,

- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelajaran negara,
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru,
- g. Siswa dapat menelaah sebuah mata kuliah atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments), (Harmianto, 73 : 2014) adalah :

- a. Seringkali terjadi dalam kegiatan pemeberi tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya,
- b. Kekurangan waktu pada saat proses pembelajaran,
- c. Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau dosen tidak dapat mengelolah kelas.

TAI (*Teams Assisted Individualitation*)

Pembelajaran Kooperatif tipe TAI ini dikembangkan oleh Slavin Dalam Daryanto, (2013 : 418). Tipe ini mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Tipe ini dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik secara individual. Oleh karena itu, kegiatan pembelajarannya lebih banyak digunakan untuk pemecahan masalah. Ciri khas pada tipe TAI ini adalah setiap peserta didik secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru. Hasil belajar individual dibawa kelompok-kelompok untuk didiskusikan dan saling dibahas oleh anggota kelompok

dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama.

Langkah – langkah
Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI
sebagai berikut:

- a. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara individual yang sudah di persiapkan oleh guru.
- b. Guru memberikan kuis secara individual kepada peserta didik untuk mendapatkan skor dasar atau skor awal.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4–5 peserta didik dengan kemampuannya yang berbeda-beda baik tingkat kemampuan yang berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan gender.
- d. Hasil belajar peserta didik secara individual didiskusikan dalam kelompok. Dalam diskusi kelompok, setiap anggota kelompok saling memeriksa jawaban teman satu kelompok.
- e. Guru memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- f. Guru memberikan kuis kepada peserta didik secara individual.
- g. Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya (terkini).

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari model pembelajaran TAI diantaranya, Badruzaman, 2011 : (58 – 60):

- a. Mengurangi kecemasan (*reduction of anxiety*).
- b. Menghilangkan perasaan “terisolasi” dan panik.
- c. Menggantikan bentuk persaingan (*competition*) dengan saling kerjasama (*cooperation*).
- d. Melibatkan siswa untuk aktif belajar.
- e. Belajar melalui komunikasi (*learning through communication*), seperti :
 1. Mereka dapat berdiskusi (*discuss*), berdebat (*debate*), atau menyampaikan gagasan, konsep dan keahlian sampai benar-benar memahaminya.
 2. Mereka memiliki rasa peduli (*care*), rasa tanggungjawab (*take responsibility*) terhadap teman lain dalam proses belajarnya.
 3. Mereka dapat belajar menghargai (*learn to appreciate*) perbedaan etnik (*ethnicity*), perbedaan tingkat kemampuan (*performance level*), dan cacat fisik (*disability*).

Beberapa kekurangan yang dapat diperoleh dari model pembelajaran TAI diantaranya sebagai berikut:

- a. Terhambatnya cara berfikir siswa yang mempunyai kemampuan lebih terhadap siswa yang kurang.
- b. Memerlukan periode lama.
- c. Sesuatu yang harus dipelajari dan dipahami belum seluruhnya dicapai siswa.
- d. Bila kerjasama tidak dapat dilaksanakan dengan baik, maka yang akan bekerja hanyalah beberapa murid yang pintar dan yang aktif saja.
- e. Siswa yang pintar akan merasa keberatan karena nilai yang di peroleh ditentukan oleh prestasi atau pencapaian kelompok.

Pengertian Tolak Peluru

Tolak Peluru adalah bagian ke tiga yang penting dari rumpun lempar dalam atletik. Pengaruh lemparan lengan atas dan lemparan rotasi dapat dicapai melalui pemilihan alat khusus tetapi pada tolak peluru tidak diperlukan alat khusus tetapi pada tolak peluru tidak diperlukan alat khusus.

“Tolak Peluru termasuk dalam nomor lempar pada cabang atletik. Pelaksananya, peluru ditolakkan atau didorong di lapangan tolak. Peluru sudah ditentukan ukuran beratnya. Dalam perlombaan resmi yang diselenggarakan PASI, peluru yang digunakan untuk atlet senior putra seberat 7,25 kg dan wanita seberat 4 kg, sedangkan untuk yunior putra seberat 5 kg dan putri seberat 3 kg. Tolak peluru berasal dari Skotlandia, (Ngatiyono, 2014 : 57)”.

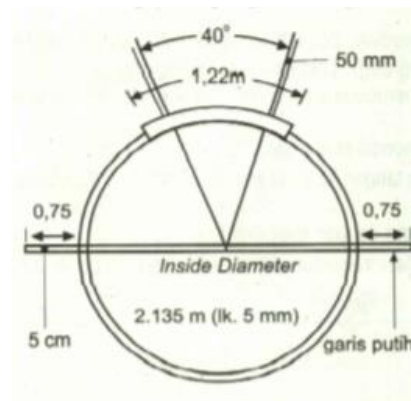
Tolak Peluru diadakan sebagai nomor terpisah untuk putra dan putri dan juga sebagai bagian dari dasarlomba dan saptalomba. Selama bertahun-tahun, nomor ini telah di dominasi oleh atlet yang bertubuh besar dan kuat . Kemajuan terbesar dalam teknik tolak peluru terjadi pada tahun 1950, ketika Parry O Brien memulai tolakannya menghadap bagian belakang ring. Metode ini, yang dikenali sebagai teknik O Brien atau yang dikenal teknik meluncur, di gunakan oleh mayoritas atlet tolak peluru, (Garry, 2003 : 203).

Lapangan Tolak Peluru

Beberapa ketentuan mengenai lapangan tolak peluru, antara lain sebagai berikut, (Nagitayono, 2014 : 58) :

- 1) Lapangan tolak peluru berbentuk lingkaran dengan garis tengah 2,135 meter.
- 2) Atlet tolak peluru hanya boleh mengambil awalan di dalam lingkaran tersebut. Atlet tolak peluru tidak boleh menyentuh garis lingkaran.

- 3) Sektor Tolakan
Sudut sektor lemparan sebesar 34,92 derajat (IAAF terbaru) tahun 2010. Peluru yang ditolakkan harus jatuh di dalam garis sektor lemparan.
- 4) Balok Tolakan
Di busur bagian depan terdapat balok tolakan dengan panjang 1,22 m. Kegunaanya untuk menahan kaki si penolak.
- 5) Di samping kiri dan kanan lingkaran ada garis panjang 0,75 m untuk tandah separuh lapangan.
- 6) Setiap pelempar yang telah melakukan tolakan harus meninggalkan lingkaran melalui separuh bagian belakang.

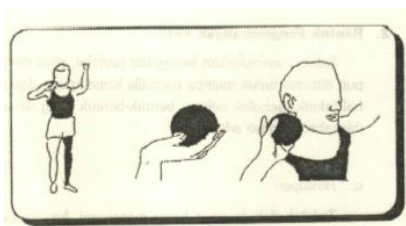


Gambar 2.1 Lapangan Tolak Peluru
Sumber : Nagitayono, 2014

Cara Memegang Peluru

Secara teknis, cara memegang peluru yang benar adalah sebagai berikut :

- 1) Badan berdiri tegak dengan kedua kaki dibuka selebar bahu sambil menghadap ke samping.
- 2) Peluru diletakkan pada ujung pangkal telapak tangan dengan jari-jari tangan dibuka mencengkram peluru sedangkan ibu jari tengah dan kelingking sedikit ditekuk ke dalam.
- 3) Peluru menempel pada leher dan sikut di tekuk ke samping.
- 4) Tangan kiri diangkat setinggi bahu sikut sedikit ditekuk.



Gambar 2.4 Teknik Memegang Peluru
Sumber : Saputra 2004

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMP Negeri 24 Makassar. Dengan sampel yang digunakan 2 kelas masing-masing kelas menggunakan metode pembelajaran yang berbeda yakni 1 kelas menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dan 1 kelas lainnya menggunakan metode TAI (*Teams Assisted Individualitation*). Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelompok siswa yang relatif sama (homogen) dalam hasil belajar tolak peluru, dengan menempatkan pembagian siswa yang tidak berdasarkan prestasi belajar atau peringkat siswa, tetapi dikelompokkan secara acak (random). Desain penelitian ini menggunakan *Randomized Control Group Design*, (kadir, 2016 : 413) :

Tabel 3.1: Desain penelitian menggunakan *Randomized Control Group Design*

R	E	X ₁	O ₁
R	K	X ₂	O ₂

Sumber : Kadir 2016

Keterangan:

- R : Random
E : Kelompok yang diajar dengan menggunakan tipe TGT
K : Kelompok yang diajar dengan menggunakan tipe TAI

- X₁ : Pembelajaran menggunakan tipe TGT
X₂ : Pembelajaran menggunakan tipe TAI
O₁ : Tes hasil belajar tolak peluru menggunakan tipe TGT
O₂ : Tes hasil belajar tolak peluru menggunakan tipe TAI

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan 2 analisis statistika yaitu analisis statistika deskriptif dan analisis inferensial. untuk pengujian hipotesis penelitian dalam analisis ini digunakan statistika uji-t. Namun, sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

Jenis data berupa hasil belajar selanjutnya dikategorikan secara kualitatif berdasarkan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Irwanti (2007:30) sebagai berikut:

Skor 0% - 34%	“sangat rendah”
Skor 35% - 54%	“rendah”
Skor 55% - 64%	“sedang”
Skor 65% - 84%	“tinggi”
Skor 85% - 100 %	“sangat tinggi”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil statistik yang berkaitan dengan skor variabel hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek kognitif yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) disajikan dalam Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar Tolak Peluru Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	36
Nilai Terendah	67,36
Nilai Tertinggi	92,22
Nilai Rata-Rata	79,9
Standar Deviasi	6,83
Variansi	46,67
Range	24,86

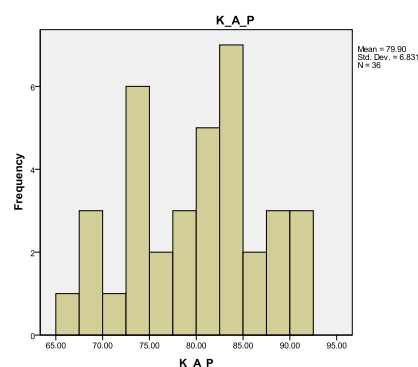
Jika skor variabel hasil belajar variabel hasil belajar tolak peluru siswa untuk yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Deskripsi Skor Hasil Belajar Tolak Peluru Siswa untuk yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

N o	Interval Persenta se	Katego ri	Frekuen si	Persenta se (%)
1.	0% - 34%	Sangat Rendah	0	0,00
2.	35% - 54%	Rendah	0	0,00
3.	55% - 64%	Sedang	0	0,00

4.	65% - 84%	Tinggi	28	77,78
5.	85% - 100%	Sangat Tinggi	8	22,22
JUMLAH			36	100,00

Persentase skor hasil belajar tolak peluru siswa untuk yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat diamati dalam gambar histogram seperti yang ditunjukkan pada Grafik 3.1 berikut:



Grafik 3.1 Histogram Skor Hasil Belajar Tolak Peluru Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Berdasarkan Tabel 3.1 dan Tabel 3.2 dapat digambarkan bahwa dari 36 orang siswa kelas VII SMP Negeri 24 Makassar, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar tolak peluru siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 79,9 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 6,83.

Hasil statistik yang berkaitan dengan skor variabel hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek kognitif yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*) disajikan dalam Tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Deskripsi Skor Hasil Belajar Tolak Peluru Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	36
Nilai Terendah	55,42
Nilai Tertinggi	94,44
Nilai Rata-Rata	76,72
Standar Deviasi	8,36
Variansi	69,92
Range	39,02

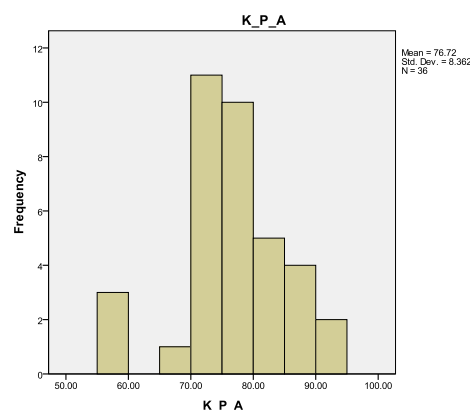
Jika skor variabel hasil belajar variabel hasil belajar tolak peluru siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar Tolak Peluru Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*)

N o	Interval Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0% - 34%	Sangat Rendah	0	0,00
2.	35% -	Rendah	0	0,00

	54%	h		
3.	55% - 64%	Sedang	3	8,33
4.	65% - 84%	Tinggi	26	72,22
5.	85% - 100%	Sangat Tinggi	7	19,44
JUMLAH			36	100,00

Persentase skor hasil belajar tolak peluru siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*) dapat diamati dalam gambar histogram seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.4 berikut:



Grafik 3.2 Histogram Skor Hasil Belajar Tolak Peluru Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*)

Berdasarkan Tabel 3.2 dan Tabel 3.3 dapat digambarkan bahwa dari 36 orang siswa kelas VII SMP Negeri 24 Makassar, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar tolak peluru siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*) dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 76,72 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 8,36.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui beberapa varian data adalah sama atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji kesamaan varian (homogenitas) dengan *Levene's Test* dengan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 18.0. Adapun hasil analisisnya diuraikan pada Nilai Signifikansi Uji Homogenitas Hasil Belajar Tolak Peluru Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*).

Pada output SPSS Uji Homogenitas dengan *Levene's Test* untuk hasil belajar tolak peluru siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan tipe TAI (*Teams Assisted Individualitation*) diketahui bahwa nilai signifikansi pada hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek kognitif adalah 0,821; nilai signifikansi pada hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek psikomotor adalah 0,762; nilai signifikansi pada hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek afektif adalah 0,023; dan nilai signifikansi hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek kognitif adalah 0,599.

Data yang homogen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek kognitif, psikomotor, dan semua aspek tersebar secara homogen, sedangkan hasil belajar tolak peluru siswa untuk aspek afektif tidak tersebar secara homogen.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar tolak peluru siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan nilai $t = 1,766$ dan $p\text{-value} = 0,082$, dengan mengambil nilai $\alpha = 0,05$, maka nilai $p\text{-value} > \alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang menyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar tolak peluru siswa pada antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI. Berarti pembelajaran

kooperatif tipe TGT dan pembelajaran kooperatif tipe TAI sama-sama baik digunakan dalam materi tolak peluru di SMP Negeri 24 Makassar.

SIMPULAN DAN SARAN

Tingkat hasil belajar tolak peluru siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 79,9 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 6,83.

Tingkat hasil belajar tolak peluru siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 76,72 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 8,36.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar tolak peluru siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan nilai $t = 1,766$ dan $p\text{-value} = 0,082$, dengan mengambil nilai $\alpha = 0,05$, maka nilai $p\text{-value} > \alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang menyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar tolak peluru siswa pada antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI. Berarti pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran kooperatif tipe TAI sama-sama baik digunakan dalam materi tolak peluru di SMP Negeri 24 Makassar.

DAFTAR RUJUKAN

Badruzaman. 2011. "*Implementasi Model Pembelajaran Team Assisted Individualitation (TAI) Untuk Meningkatkan Kerja Sama Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih* (Studi Tindakan Pada Siswa Pada Kelas VIII A Di Mts Ma' hadut Tholabah Bebak Lebaksiu Tegal)". *Tesis* IAIN Walisongo.

- Daryanto, D.rs. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung : CV Yrama Widya.
- Garry A. Car. 2003. *Atletik untuk Sekolah*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamdani, Dr. M.A 2011. *Stategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Harmianto Sri, Drs. 2014. *Model- Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung:Alfabeta.
- Irwanty, 2007. *Standar Kategori Penilaian*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Jihad Asep, Drs. M.Pd & Haris Abdul, Dr. M.Sc. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kadir. Dr, M.pd 2016. *Statistika Terapan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Ngatiyono. 2014. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Solo : PT. Tiga Serangkai.
- Tanireredja Tukiran, Prof. H. Dr. & Faridli Miftah Efi, M.Pd & Harmianto Sri, Drs. 2014. *Model- Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.
- Saputra M. Yudha Drs. M.Ed. 2004. *Dasar- Dasar Keterampilan Atletik (Pendekatan Bermain Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama)*. Jakarta Pusat : Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.